

①9 RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

①1 N° de publication :
(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)

2 818 411

②1 N° d'enregistrement national : 00 16448

⑤1 Int Cl⁷ : G 06 F 17/60, H 04 L 29/06, A 63 F 13/10, G 09 F 19/00 // G 06 F 161:00

⑫

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

②2 Date de dépôt : 15.12.00.

③0 Priorité :

④3 Date de mise à la disposition du public de la demande : 21.06.02 Bulletin 02/25.

⑤6 Liste des documents cités dans le rapport de recherche préliminaire : *Se reporter à la fin du présent fascicule*

⑥0 Références à d'autres documents nationaux apparentés :

⑦1 Demandeur(s) : FRONTEAU LUDOVIC — FR, LEVEQUE FRANCK — FR et RAMOGNINO FRANCOIS — FR.

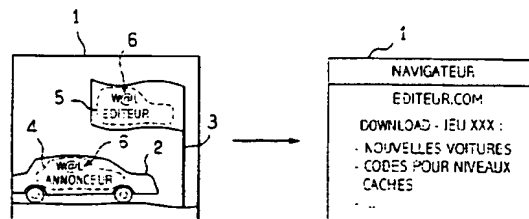
⑦2 Inventeur(s) : FRONTEAU LUDOVIC, LEVEQUE FRANCK et RAMOGNINO FRANCOIS.

⑦3 Titulaire(s) :

⑦4 Mandataire(s) : PONTET ET ALLANO SARL.

⑤4 PROCÉDE ET SYSTÈME DE CONSULTATION ET MISE À JOUR D'ESPACES PUBLICITAIRES INCORPORÉS DANS UN JEU VIDEO.

⑤7 L'invention concerne un procédé de publicité interactive et de mise à jour des espaces publicitaires incorporés dans un jeu vidéo destiné à être exécuté dans le terminal d'un utilisateur. Ce procédé comprend une étape de connexion à un serveur distant, et une étape de téléchargement de données de mise à jour des espaces publicitaires. Ces espaces peuvent être des zones actives aptes à établir une connexion à un site Web. Le serveur peut être connecté à Internet ou à un réseau de transmission d'informations numériques par satellite tel que les télévisions numériques interactives dotées d'un modem. Le terminal peut être une console de jeux, un téléphone portable ou un organiseur ou tout autre support présentant une application équivalente (décodeur, fibre optique, prise électrique, UMTS, ADSL,...).



FR 2 818 411 - A1



**" Procédé et système de consultation et mise à jour
d'espaces publicitaires incorporés dans un jeu vidéo."**

5 La présente invention concerne un procédé de
publicité interactive et de mise à jour des espaces
publicitaires incorporés dans un jeu vidéo. Elle vise
également un système mettant en œuvre un tel procédé.

De nombreux fabricants ou éditeurs de jeux vidéos se
10 trouvent dans une logique économique qui les obligent à
augmenter les investissements pour chacun des projets en
cours tant la demande ne cesse d'augmenter. Cette demande
devient de plus en plus exigeante quant à la qualité des
graphismes et des scénarios par exemple. Avec l'évolution
15 des supports techniques, les éditeurs de jeux vidéos sont
progressivement contraints d'utiliser des équipes
importantes et qualifiées, sur des périodes de
développement qui sont passées d'un an et demi en moyenne,
à plus de deux ans. Afin d'amortir les investissements
20 entrepris, les éditeurs ont recours à des licences, mais
surtout à des publicités incrémentées dans les jeux
vidéos. Ces publicités sont sous forme d'espaces
publicitaires intégrés dans des phases de jeux sous la
forme de bannières statiques, par exemple pour un jeu
25 vidéo automobile, des panneaux sur le côté d'une route ou
sur des véhicules, des panneaux sur les tours de stades ou
sur les maillots des joueurs. Ces espaces publicitaires
concernent en particulier des annonceurs extérieurs
intéressés par un public bien ciblé, mais également les
30 éditeurs ou fabricants de ces jeux vidéos.

Cependant, ces panneaux publicitaires sont intégrés
dès la conception du jeu vidéo, c'est-à-dire à un instant
donné et comportent des informations vraies pendant une

- 2 -

période donnée et pour un bénéficiaire donné. Ces panneaux restent figés.

La présente invention a pour objet de remédier aux inconvénients précités tout en optimisant la rentabilité
5 des investissements entrepris par les éditeurs.

L'invention a aussi pour objet la mise en place d'une interactivité entre éditeurs, annonceurs extérieurs et utilisateurs afin de capter et fidéliser ces derniers.

L'invention a également pour objet l'intégration de
10 cycles publicitaires différents en fonction du cycle de vie du produit.

L'invention a encore pour objet la mise en place d'une évolutivité simplifiée afin de rendre les jeux vidéos plus attrayants.

15 On atteint les objectifs ci-dessus avec un procédé pour mettre en oeuvre des espaces publicitaires incorporés dans un jeu vidéo destiné à être exécuté dans le terminal d'un utilisateur. Le jeu vidéo peut se présenter sous tout format permettant la conception d'un jeu vidéo. Ce
20 terminal peut avantageusement être une console de jeux, portable ou fixe, intégrant un accès vers le réseau Internet. Toutefois l'invention est d'un cadre plus large puisqu'elle peut s'appliquer à d'autres technologies et terminaux tels que la téléphonie mobile, WAP, UMTS, ADSL,
25 les lecteurs DVD "Digital Versatile Disc", les agenda électroniques ou organiseurs "palm pilot@" ou tout autre support doté de modem ou toute autre connexion à distance (câble, prise électrique...).

Ce procédé selon l'invention comprend les étapes
30 suivantes :

- connexion à un système de communication distant, et
- téléchargement de données de mise à jour des espaces publicitaires.

- 3 -

Avec un tel procédé, lors du démarrage du terminal utilisé, un programme informatique intégré dans le jeu vidéo dès la conception de celui-ci, lance une connexion vers un site WEB prédéfini. Il en résulte une mise à jour
5 des publicités présentes dans le jeu vidéo. Les panneaux publicitaires présents sur les décors peuvent alors être changés, aux profits de nouvelles informations d'actualité, voire de nouveaux annonceurs. Cette caractéristique permet notamment de mettre en place un
10 tarif dégressif afin d'intéresser des annonceurs financièrement limités. Par ailleurs, on peut également envisager une mise à jour automatique, régulière ou non, à des instants autres que le démarrage du terminal suivant une requête du programme informatique ou sur l'initiative
15 du système de communication distant.

Le procédé selon l'invention comprend en outre une étape de téléchargement de données permettant la création ou la mise à jour de zones actives dans le jeu vidéo, ces zones actives comportant des liens interactifs vers des
20 systèmes de communication distants. Dans ce cas, ces espaces publicitaires intégrant une zone active peuvent être surmontés d'un logo du type W@L pour "Web Advertising Link" afin d'être facilement identifiés par l'utilisateur.

Cette zone active peut être actionnée en cours de
25 jeu, pendant un ralenti ou lors de l'affichage d'un menu de pause ou d'un menu principal.

Suivant un aspect de l'invention, lorsqu'on actionne une des zones actives, on lance un navigateur qui se connecte à un site Web d'un annonceur publicitaire
30 correspondant à la zone active actionnée ou à l'éditeur hébergeant l'annonceur. L'utilisateur peut alors obtenir des informations complémentaires sur les activités de l'annonceur.

Suivant un autre aspect de l'invention, lorsqu'on actionne une des zones actives, on lance un navigateur qui se connecte à un site Web de l'éditeur du jeu vidéo à partir duquel on télécharge des données permettant une
5 évolution du jeu lui même. L'éditeur peut ainsi proposer des nouvelles voitures, des nouveaux personnages, des nouvelles armes, des concours, des niveaux supplémentaires cachés dans le jeu vidéo et accessibles uniquement avec des codes à télécharger. L'utilisateur peut ainsi évoluer
10 rapidement dans le jeu vidéo et voir son jeu vidéo évoluer par découverte de nouveaux niveaux. Ces avantages permettent d'augmenter par ailleurs le nombre de connexions au site de l'éditeur, ainsi que la durée de vie du produit.

15 De préférence, le système de communication comprend un serveur connecté au réseau de communication Internet, mais il peut autrement comprendre un serveur connecté à un réseau de transmission numérique par satellite. En effet la télévision numérique permet notamment de capter au
20 moyen d'une parabole des informations numériques transmises par un satellite, et permet également de transmettre des informations au moyen d'un dispositif modem.

Suivant un autre aspect de l'invention, il est
25 proposé un système pour mettre en oeuvre des espaces publicitaires incorporés dans un jeu vidéo destiné à être exécuté dans le terminal d'un utilisateur. Selon l'invention, le système comprend :

- 30 - des moyens logiciels disposés dans le jeu vidéo pour établir une connexion à un réseau de communication distant, et
- un serveur, connecté à ce réseau de communication distant, apte à télétransmettre vers le terminal

- 5 -

des données de mise à jour des espaces publicitaires.

Selon l'invention, les moyens logiciels sont aptes à modifier les espaces publicitaires en fonction
5 d'événements particuliers. Plusieurs panneaux publicitaires peuvent être intégrés dès la conception du jeu vidéo, c'est à dire à un instant donné, et peuvent comporter des informations vraies pour une période donnée et se rapporter à un ou plusieurs bénéficiaires. Chacun de
10 ces panneaux présente une réelle interactivité entre l'utilisateur et un réseau ou un site. Les moyens logiciels gèrent l'affichage de ces panneaux, c'est-à-dire le fait d'afficher ou ne pas afficher, en fonction de périodes prédéfinies ou d'actions prédéfinies du joueur
15 par exemple.

D'autres avantages et caractéristiques de l'invention apparaîtront à l'examen de la description détaillée d'un mode de mise en œuvre nullement limitatif, et des dessins annexés, sur lesquels :

- 20 - la figure 1 est un schéma simplifié d'un système mettant en œuvre le procédé selon l'invention;
- la figure 2 est un schéma illustrant l'activation d'un lien vers l'éditeur d'un jeu vidéo étant en train d'être joué par un utilisateur; et
- 25 - la figure 3 est un schéma illustrant l'activation d'un lien vers un annonceur présent dans le jeu vidéo.

On voit sur la figure 1, l'ensemble des acteurs intervenant dans le procédé selon l'invention. Lors du
30 démarrage de la console de jeux de l'utilisateur, un programme de connexion incorporé dans le jeu vidéo utilise les outils de connexion de la console afin d'établir une connexion entre cette console et le site éditeur. Le programme de connexion transmet les caractéristiques du

- 6 -

jeu vidéo puis télécharge un ensemble de données de mise à jour. Ces données sont ensuite intégrées dans le jeu vidéo.

En référence aux figures 2 et 3, on voit un jeu vidéo
5 comportant une voiture 2 et un poteau 3 affichés dans un
écran 1 de la console ou d'un téléviseur connecté à la
console. La voiture 2 porte un bandeau publicitaire 4
mentionnant l'annonceur. Le poteau 3 tient en hauteur un
drapeau portant un bandeau publicitaire 5 mentionnant
10 l'éditeur. Les bandeaux 4 et 5 sont des zones actives
signalées par un logo "W@L" 6. Lorsque l'utilisateur est
intéressé par l'un de ces bandeaux, il met son jeu vidéo
en position de pause et sélectionne par exemple le bandeau
5 conformément à la figure 2. C'est alors qu'apparaît en
15 place du jeu vidéo un navigateur provenant des outils de
connexion de la console et qui affiche un site Web de
l'éditeur. Ce site Web propose un certain nombre
d'éléments à télécharger pour faire évoluer le jeu.

Une action sur le bandeau 4 conformément à la figure
20 3, permet au programme de connexion du jeu vidéo
d'afficher le navigateur de la console afin de se
connecter au site Web de l'annonceur qui propose des
informations d'actualité. Le navigateur s'affiche en place
du jeu vidéo, mais il peut également s'afficher sur une
25 fenêtre réduite masquant partiellement le jeu vidéo.

Le procédé selon l'invention permet donc à l'éditeur
de proposer des jeux vidéos de qualité demandant des
investissements lourds à des tarifs très attractifs pour
le public grâce notamment aux partenariats négociés avec
30 de nombreux annonceurs. L'utilisateur est fidélisé car le
jeu peut évoluer indéfiniment. Ce procédé permet
d'augmenter la durée de vie du jeu avec des phases de
publicité et des mises à jour en relation avec le cycle de
vie du jeu.

- 7 -

Les éditeurs de jeux vidéos peuvent offrir de nouveaux services à leurs partenaires publicitaires grâce au procédé selon l'invention. En effet, chaque typologie de jeu est destinée à une cible clairement identifiée.

5 L'invention est plus avantageuse qu'un simple panneau publicitaire statique permettant uniquement une communication institutionnelle. Le procédé selon l'invention permet de traiter cet aspect institutionnelle, mais aussi d'accéder à un niveau d'information encore plus

10 complet sur des produits via le site prédéfini dans le jeu vidéo. Ce procédé peut donc devenir un facteur de développement important des connexions sur les sites Web des annonceurs, qui peuvent alors présenter l'ensemble de leur catalogue et réaliser des ventes en ligne.

15 Bien sûr, l'invention n'est pas limitée aux exemples qui viennent d'être décrits et de nombreux aménagements peuvent être apportés à ces exemples sans sortir du cadre de l'invention.

REVENDEICATIONS

1. Procédé pour mettre en œuvre des espaces publicitaires interactifs incorporés dans un logiciel tel qu'un jeu vidéo destiné à être exécuté dans le terminal d'un utilisateur, ce procédé comprenant les étapes suivantes :
 - connexion à un système de communication distant, et
 - téléchargement de données de mise à jour desdits espaces publicitaires.
2. Procédé selon la revendication 1, caractérisé en ce qu'il comprend en outre une étape de téléchargement de données permettant la création ou la mise à jour de zones actives dans ledit logiciel, lesdites zones actives comportant des liens interactifs vers des systèmes de communication distants.
3. Procédé selon l'une des revendications 1 et 2, caractérisé en ce que le système de communication comprend un serveur connecté au réseau de communication Internet.
4. Procédé selon l'une quelconque des revendications précédentes, caractérisé en ce que lorsqu'on actionne une des zones actives, on lance un navigateur qui se connecte à un site Internet d'un annonceur publicitaire correspondant à la zone active.
5. Procédé selon l'une quelconque des revendications précédentes, caractérisé en ce que lorsqu'on actionne une des zones actives, on lance un navigateur qui se connecte à un site Internet de l'éditeur du jeu vidéo à partir

- 9 -

duquel on télécharge des données permettant une évolution dudit jeu vidéo.

6. Procédé selon l'une des revendications 1 et 2,
5 caractérisé en ce que le système de communication comprend un serveur connecté à un réseau de transmission numérique par satellite.

7. Procédé selon l'une quelconque des revendications
10 précédentes, caractérisé en ce que le terminal de l'utilisateur comprend une console de jeux proposant une connexion à un système de communication distant.

8. Procédé selon l'une quelconque des revendications 1 à
15 7, caractérisé en ce que le terminal de l'utilisateur comprend un téléphone mobile proposant une connexion à un système de communication distant.

9. Procédé selon l'une quelconque des revendications 1 à
20 7, caractérisé en ce que le terminal de l'utilisateur comprend un agenda électronique proposant une connexion à un système de communication distant.

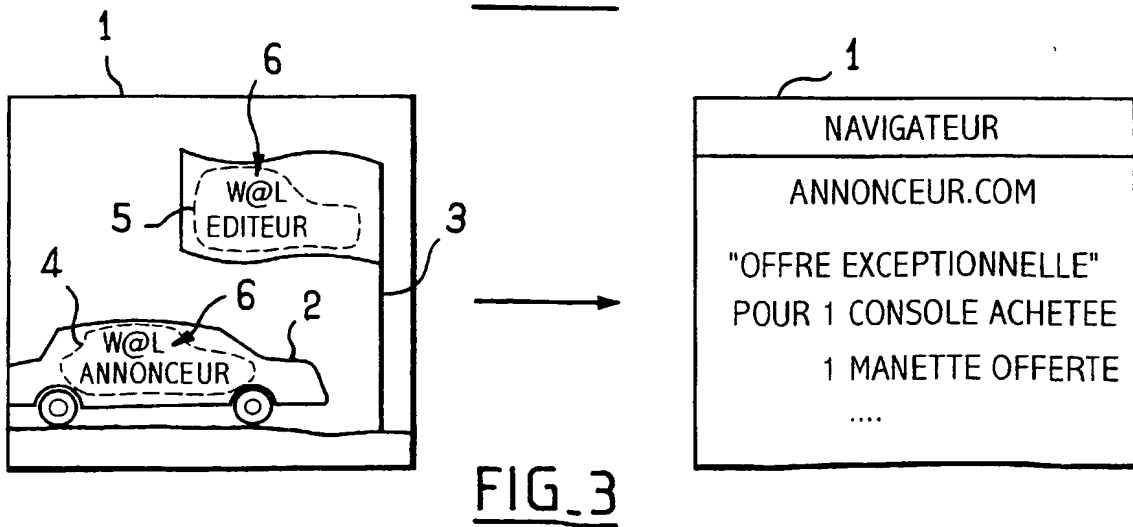
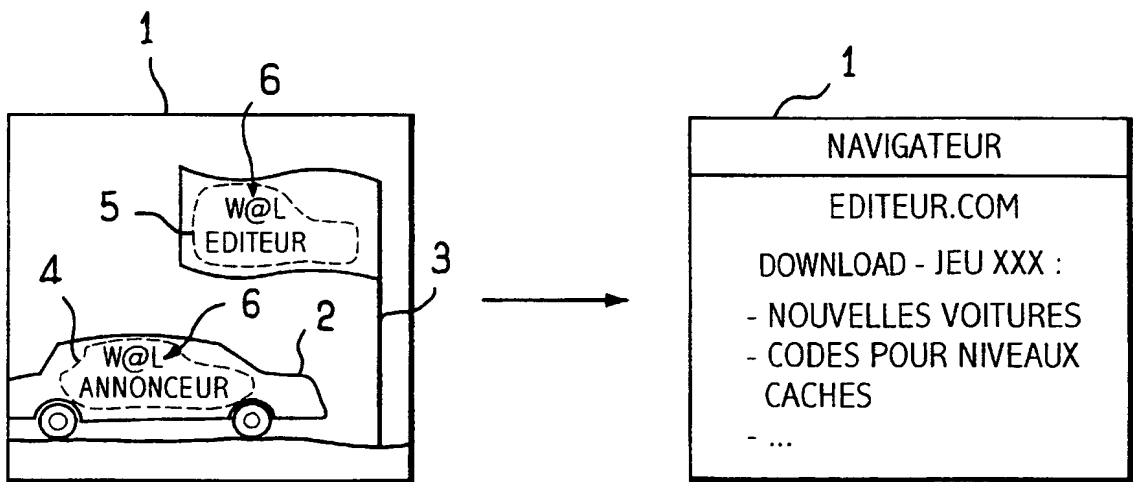
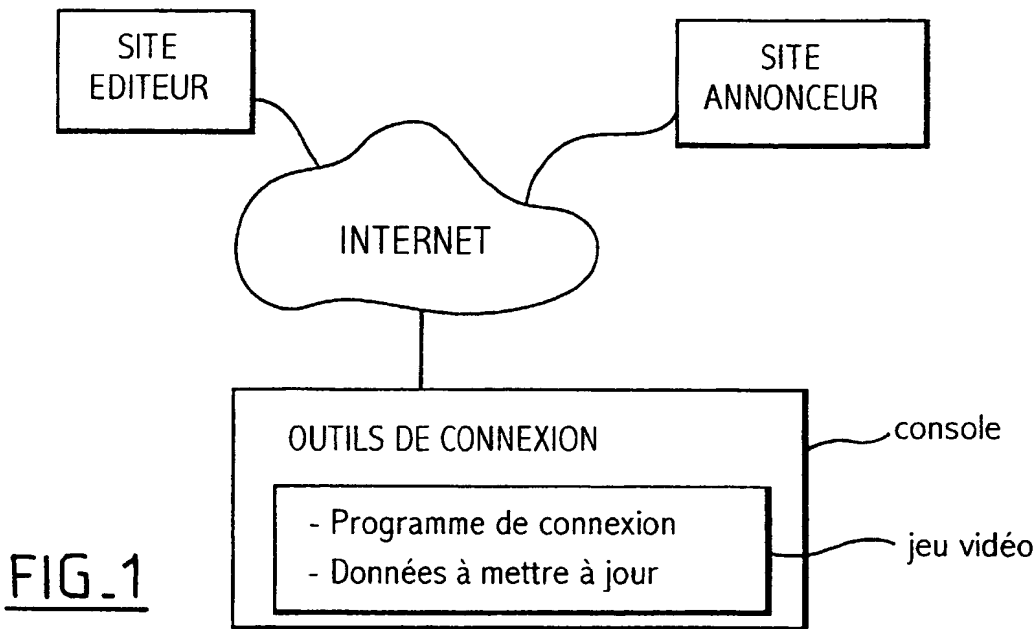
10. Système pour mettre en oeuvre des espaces
25 publicitaires incorporés dans un logiciel tel qu'un jeu vidéo destiné à être exécuté dans le terminal d'un utilisateur, ledit système comprenant :

- des moyens logiciels disposés dans le jeu vidéo pour établir une connexion à un réseau de
30 communication distant, et
- un serveur, connecté audit réseau de communication distant, apte à télétransmettre vers ledit terminal des données de mise à jour des espaces publicitaires.

- 10 -

11. Système selon la revendication 10, caractérisé en ce
que les moyens logiciels sont aptes à modifier les
espaces publicitaires en fonction d'événements
5 particuliers.

1 / 1





**RAPPORT DE RECHERCHE
PRÉLIMINAIRE**
établi sur la base des dernières revendications
déposées avant le commencement de la recherche

2818411

N° d'enregistrement
nationalFA 597256
FR 0016448

DOCUMENTS CONSIDÉRÉS COMME PERTINENTS		Revendication(s) concernée(s)	Classement attribué à l'invention par l'INPI
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes		
X	US 6 036 601 A (HECKEL WILLIAM) 14 mars 2000 (2000-03-14) * abrégé * * figure 1 *	1-11	G06F17/60 H04L29/06 A63F13/10 G09F19/00
X	EP 0 752 678 A (SONY CORP) 8 janvier 1997 (1997-01-08) * colonne 1, ligne 1 - colonne 2, ligne 32 * * figures 1,2,7-11 *	1-11	
			DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHÉS (Int.CL.7)
			G06F
Date d'achèvement de la recherche		Examineur	
2 octobre 2001		Marcu, A	
CATÉGORIE DES DOCUMENTS CITÉS			
X : particulièrement pertinent à lui seul Y : particulièrement pertinent en combinaison avec un autre document de la même catégorie A : arrière-plan technologique O : divulgation non-écrite P : document intercalaire		T : théorie ou principe à la base de l'invention E : document de brevet bénéficiant d'une date antérieure à la date de dépôt et qui n'a été publié qu'à cette date de dépôt ou qu'à une date postérieure. D : cité dans la demande L : cité pour d'autres raisons & : membre de la même famille, document correspondant	

1

EPO FORM 1503 12.98 (P04C14)

THIS PAGE BLANK (USPTO)